SPAWN

THE DARK AGES

VENTA EXCLUSIVA EN LA UNIÓN EUROPEA

WORLD COMICS

SPAWN.COM

image

nº 1

250 PTAS

1,50 €

Todd McFarlane e Image Comics Presentan

Caballero del Diablo

Dedicado a Christina McCormack-Sharp

GUIÓN
Brian Holguin

LÁPIZ Y TINTA
Liam McCormack-Sharp

PORTADA
Glenn Fabry
Liam McCormack-Sharp

COLOR
Brian Haberlin
Dan Kemp
Josh Myers

TRADUCCIÓN
Santiago García

ROTULACIÓN, DISEÑO INTERIOR
Y REALIZACIÓN TÉCNICA
Carlos Monte
Pilar Tomeo

Compra de comics: *www.planetacomic.com/Planeta*

SPAWN® The Dark Ages nº 1. Publicación mensual de Editorial Planeta-DeAgostini, S.A. Aribau, 185. 08021–Barcelona. Es una realización de World Comics. Presidente: José Manuel Lara Bosch. Consejero Delegado: Carlos Fernández. Director Editorial: Jesús Pece. Editora: Cristina Avilés. Copyright © 2001 Editorial Planeta-DeAgostini, S.A. sobre la presente edición. Reservados todos los derechos. Copyright © 2001 de los autores sobre los textos publicados. Reservados todos los derechos. Este número comprende el material del comic-book *Spawn® The Dark Ages* nº 1 (III/99). Spawn®, its logo, and its symbol are registered Trademarks™ 1999 of Todd McFarlane Productions, Inc. All other related characters are Trademark™ and Copyright © Todd McFarlane Productions, Inc. All rights reserved. Image®, its logo, and its symbol are registered Trademarks™ 1992 of Image Comics, Inc. Copyright © 1992 Todd McFarlane Productions, Inc. All rights reserved. Imprime: Lifusa. Polígono Industrial Can Calderón. Avda. de la Marina 74-76, nave 1. 08830–Sant Boi de Llobregat (Barcelona). Depósito legal: B-7347-01. (V/01). Distribuye: Logista. Polígono Industrial de Alcobendas. 28108–Alcobendas (Madrid). Packager: Trioptría. El precio en Ceuta, Canarias y Melilla incluye gastos de transporte. Printed in Spain/Impreso en España.

WWW.COMICREL.TK
CRG
DOF WILDCATS

SPAWN® THE DARK AGES

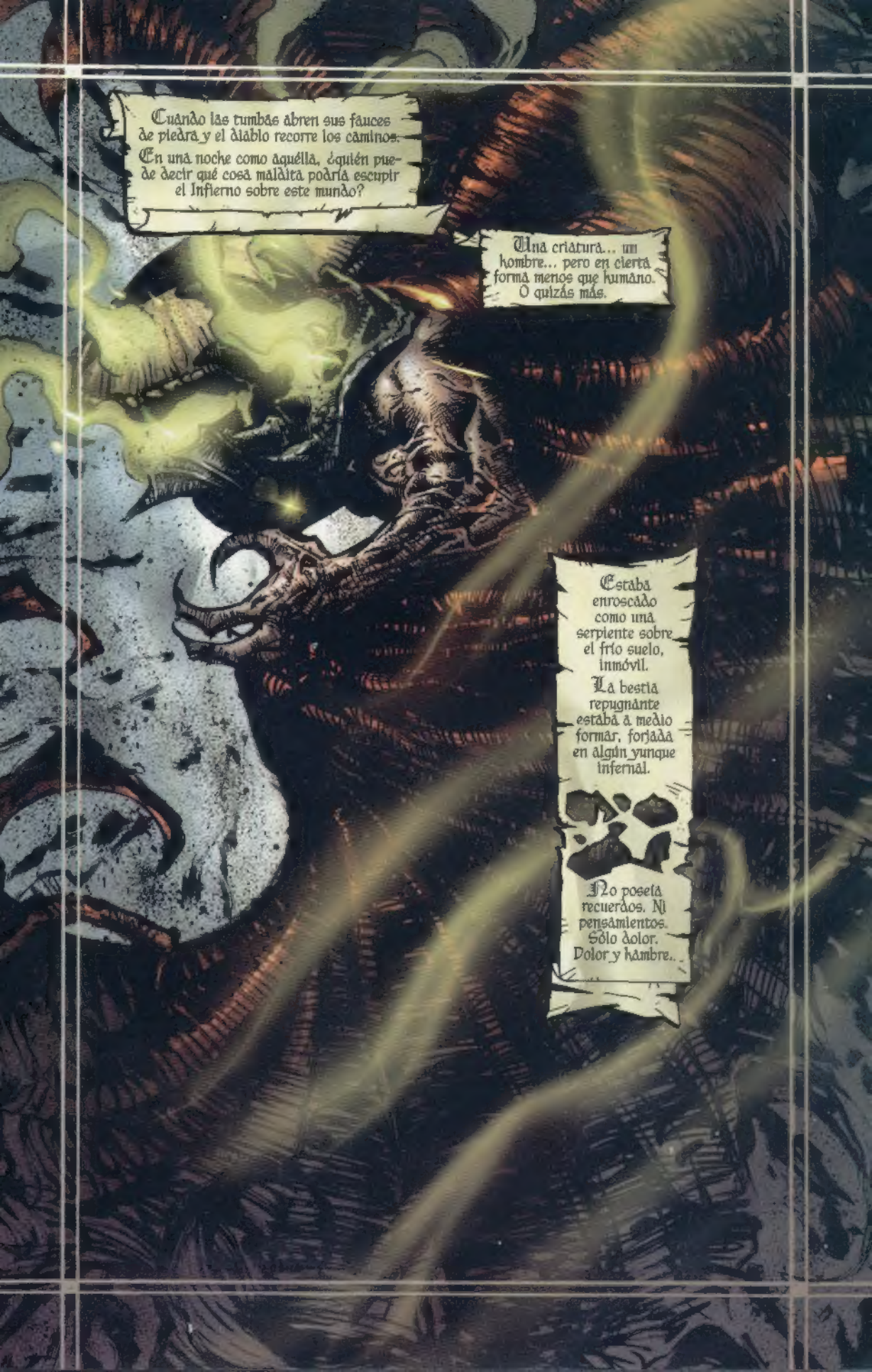
image®

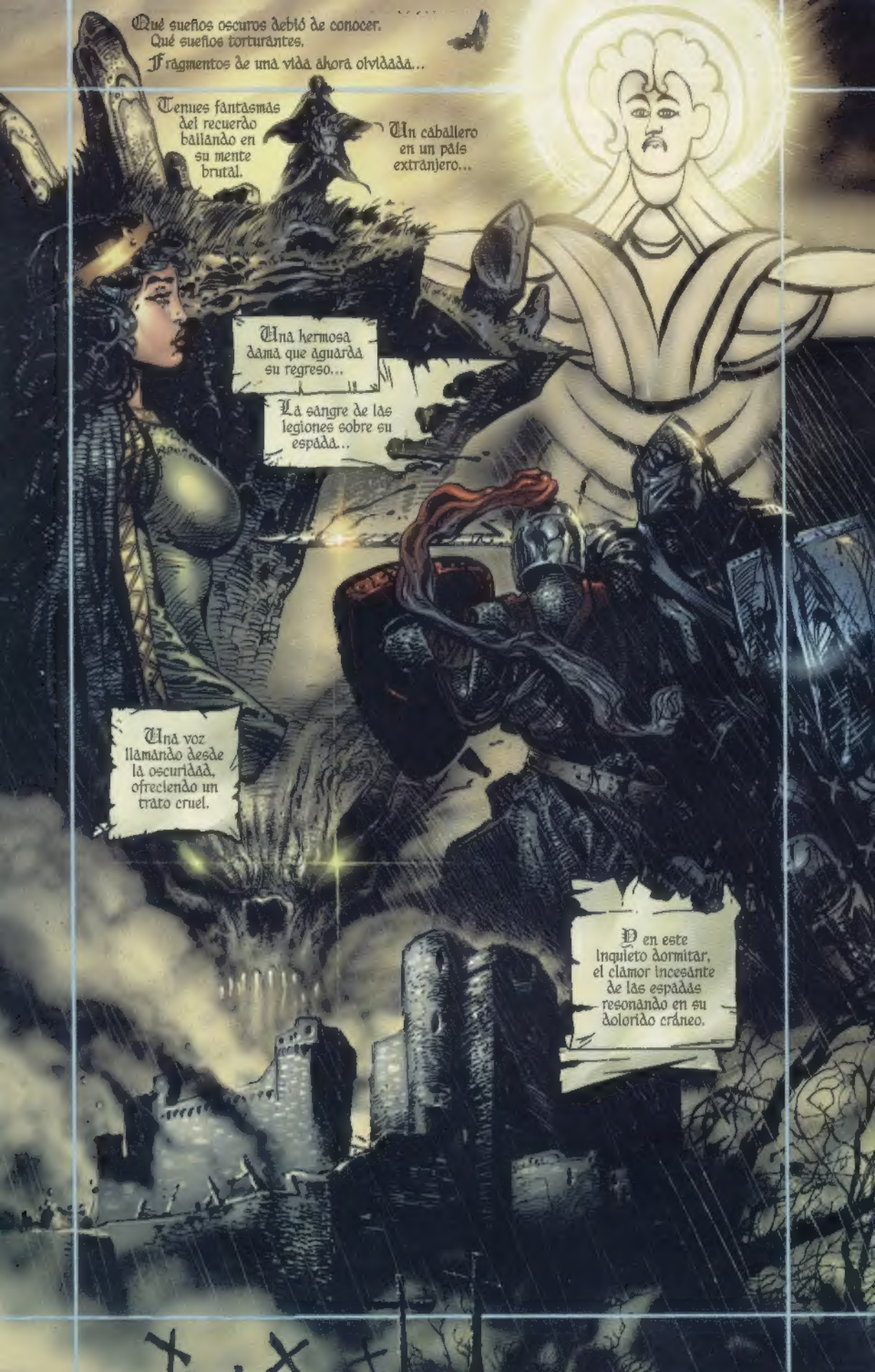
TODD MCFARLANE PRODUCTIONS

www.mcfarlane.com

Esta es una historia oscura.
Una historia terrible y triste.
De actos negros...
Grandes sacrificios.
Y trágicas consecuencias.
He viajado a lo ancho y largo en mis tiempos, he visitado muchos países.
Y visto muchas cosas.
He intercambiado muchas historias junto a la hoguera, y sonsacado muchos relatos a otros viajeros.
En la taberna más humilde y la corte más grandiosa.
Pero la historia que os traigo esta noche no se parece a ninguna otra.

Ejem. Disculpadme un momento mientras mitigo mi sed...
Gracias. La garganta seca cuenta historias secas.
Bueno, ¿por dónde iba...?
Ah, sí... Como decía, ésta es una historia antigua. E imagino que os parecerá fantástica.
Pero, por favor, amables señores y señoras, sabed que es cierta hasta el menor detalle.
Empieza una noche como ésta, cuando la Luna estaba alta en el cielo y los vientos cortantes aullaban como lobos a la puerta...


Cuando las tumbas abren sus fauces de piedra y el diablo recorre los caminos.
En una noche como aquélla, ¿quién puede decir qué cosa maldita podría escupir el Infierno sobre este mundo?
Una criatura... un hombre... pero en cierta forma menos que humano. O quizás más.
Estaba enroscado como una serpiente sobre el frío suelo, inmóvil.
La bestia repugnante estaba a medio formar, forjada en algún yunque infernal.
No poseía recuerdos. Ni pensamientos. Sólo dolor. Dolor y hambre...


Qué sueños oscuros debió de conocer.
Qué sueños torturantes.
Fragmentos de una vida ahora olvidada...
Tenues fantasmas del recuerdo bailando en su mente brutal.
Un caballero en un país extranjero...
Una hermosa dama que aguarda su regreso...
La sangre de las legiones sobre su espada...
Una voz llamando desde la oscuridad, ofreciendo un trato cruel.
Y en este inquieto dormitar, el clamor incesante de las espadas resonando en su dolorido cráneo.

Os digo que esto es obra del diablo. ¡No debimos aceptarlo!
Cierra el pico, Peter, y dobla el espinazo. No pienso hacerlo solo.
SKLANG
¡Os digo que es una herejía!
Es mejor que el párvulo.
Ahora, trabajad rápido. Rivalen os echará a los cuervos si no hemos vuelto al amanecer.
Esperad. ¿No habéis oído algo?
No oigo más que tu pufietera boca, Giles. Si tienes tanta prisa, suelta esa linterna y coge una pala...
TWANG

Se irguió como si estuviera hecho de piedra bajo la luz plateada de la luna, una abominación blasfema...
¡El Caballero Negro del Infierno!
Su enorme pecho se hinchó, retumbando con un bramido... La sangre corretea en riachuelos calientes entre sus fríos dedos.
Y en su negro corazón, sólo había un pensamiento...
"¿Qué soy?"

Durante muchos años, la aldea de Rayll había sufrido bajo el yugo del hambre y la penuria.
Pero un niño es un niño, y sabe divertirse cualquiera que sea su suerte.
Tres... cuatro... cinco...
Pevyn era huérfano, criado con mano severa por su hermanastra, Bronwyn, y por su marido, Brâm, el tabernero.
Pero a pesar de sus esfuerzos, el muchacho era tan salvaje como los bosques que adoraba.
Hoy jugaban al escondite.
Espera... ¡Ahí está!
OOF!
No es necesario postrarse, muchacho. ¡No soy el maldito Papá!
¿Eh?

Delante del joven se alzaba un hombre parecido a un roble, recio y retorcido y lleno de secretos.
Su voz rugía como el trueno en la distancia.
Hola, mozo. ¿Buscas algo? Bueno, yo también. Tal vez podamos ayudarnos.

¿Cómo te llamas, mozo?
Bueno, Pevyn ¿Puedes decirme qué necio señor posee aquel montón de piedras?
Pevyn, señor.
Ninguno, señor O sea, está vacío. Abandonado
Fue el castillo de Lord Covenant, señor Antes de que yo naciera
Bueno si no lo está ahora, lo estará pronto
Toma, chaval Por las molestias. Y no hace falta que le cuentes a nadie nuestra conversación tú ya me entiendes Buen chico
Dicen...
Dicen que está encantado, señor
¿Dónde estabas, Pev? ¿De dónde has sacado esa manzana?
¿Me das un poco?

Muchas millas al este en la corte del Barón Rivalen. .
La llegada de la noche traía las tinieblas que nublaban el corazón del Barón.
Rivalen no era un hombre que aceptara con gusto las contrariedades.
¿Dónde está? ¿Dónde está DuBlanc? ¡Le envié a un recado infantil, y parece que excede su capacidad!
Dos antes, Rivalen había hecho un trato
Tres ladrones, sentenciados a la horca, fueron indultados. A cambio tenían que obtener una simple "chuchería" de la tumba de un plebeyo, y llevársela al barón.
Habían pasado dos noches, y los ladrones no habían regresado. Rivalen había enviado al capitán de su guarnición a buscarlos. .
Soñé que el mundo se daba la vuelta, y todo quedaba patas abajo. ¡Y en aquel mundo, el payaso era el rey, y el rey era el payaso!

He oído que laárabais mi nombre, mi señor
¡Maldición, DuBlanc! ¿Dónde estábas? ¿Has encontrado a esos miserables?
¡Sí! Los he encontrado
Bueno, ¿dónde están?
Mientras, en un sombrío lugar exterior, tres extrañas hermanas veían cómo e. Barón Rivalen recibía las noticias
Nos fallará, recordad esto, necesitamos un nuevo emisario.
No estés tan segura. ¡Rivalen está desesperado!
Y es que el Barón había hecho otros tratos más oscuros.

Bueno, así, ¿dónde están?
Aquí, mi señor
Rivalen es un necio.
Sí, pero es nuestro necio.
¡Y bailará al son que digamos! Podéis contar con eso, hermanas mías.
¡¿Cómo osas?! ¡Quería que los trajeras vivos!
No ha sido obra mía, señor. Los encontré así. Ha habido alguna maldad.
"¿Maldad?" ¡¿Obra de quién?!
Soñé que el mundo se manchaba de rojo, que los océanos lloraban y las tumbas sangraban. Pues cuando vuelve el que se creía muerto muchos necios pierden la cabeza.

Durante tres noches, el bosque de Rayil reverberó con atroces gritos de angustia.
Gritos brutales y salvajes que conmovieron las lápidas y agitaron la tierra.
Espoleados por las lanzas de acero del recuerdo.
AARRRGH!

Una visión del infierno inundó la mente de la pobre criatura.
En su cabeza, podía ver y oír cosas de las que no nos atrevemos a hablar.
Montones de cadáveres llegaban hasta los cielos formando una fétida torre
Los chillidos constantes y ensordecedores de los malditos
Los dedos gordos y encallecidos del Infierno remodelando carne y huesos, abrasando piel e hirviendo sangre
Las estruendosas llamas de la perdición incinerando cada rastro de humanidad.
Una pesadilla incesante de la que no hay huida.

En la taberna de la aldea, los aullidos no pasaron desapercibidos.
¡Ah! está de nuevo!
¡La que grita así es una cosa blasfema. Recordad lo que os digo, el diablo anda suelto esta noche
Sólo son lobos, Bram. Y recuerda lo que yo digo: pronto llegarán a nuestras puertas.
Nos espera un duro invierno, y todavía más duro por ese maldito Rivalen y sus impuestos.
Desde que Lord Covenant se marchó para librar la guerra del Papa, este condado só.o ha conocido las desgracias. ¡Maldito sea por abandonar a su pueblo!
Calla, Ostler No hables mal de los muertos. Covenant era un buen hombre. Dios guarde su alma.
Arriba, el chico contemplaba su sencillo tesoro como si contuviera las llaves de una fortuna.
Puede que la manzana fuera mágica y un solo bocado le hechizase.
Puede que le poseyera un espíritu y le embarcase en una gran aventura.
Pero en el fondo sabía que eso eran tonterías. Sólo era un pobre aldeano y sus sueños se frustrarían y morirían en un pueblo como Rhyll.
Pero justo entonces, Trevyn oyó el retumbar de pezuñas que llegaban por el camino.

Un relámpago iluminó a los jinetes. Pero incluso en la oscuridad, Pevyn habría reconocido al que iba al frente
Guy DuBlanc, capitán de Rivalen. Un hombre vano y cruel, hermoso como el mismo diablo.
Disfrutaba perversamente cumpliendo las órdenes del Barón, fueran arrancar los impuestos a los hambrientos o incendiar las casas de los que hablaban en su contra.
¡No os rezagueis! Quien se atreva a poner la mano sobre los protegidos del Barón responderá ante mí

¡Mirad, compañeros! ¡Un nido de ratas!
Escuchad atentamente. Ha pasado algo malo en este condado. Tres hombres fueron asesinados anoche en el cementerio.
Quiero saber quién cometió ese crimen y quiero saberlo ya.
Esta es una casa de paz, mi señor. Por favor, dejad las armas fuera. Aquí no buscamos problemas
¿Quién eres tú, que osa hablarme así?
Soy un inglés nacido libre, que está harto de ti y de Rivalen. Nos matamos a trabajar para que engordéis con nuestros afanes.
Vete a buscar a otro sitio. Aquí no hay asesinos. Excepto los que te acompañan.
Vaya, qué grosero ¿Es ésta la clase de hospitalidad que ofrecéis? ¿Qué dices tú, moza?
Deja que caliente las manos.
¡Aparta tus sucias zarpas francesas de ella, DuBlanc!
Eres demasiado valiente, viejo grajo.
¡La valentía nace del sufrimiento a tus manos y las del que sujeta tu correa, DuBlanc!
Bueno, mi querido amigo, si tu cruel vida es una carga tan grande, tal vez deberías liberarte de su yugo.

La noche explotó en una violenta tormenta de carnes!

En tres latidos el corazón devastado... los caballos del Barón fueron montados por la furia encadenada del terrible Caballero Negro!

WUF!

AAAEE!

NOOO!

Y tan repentinamente como empezó hubo terminado

Y todo quedó en silencio.
La cara bonita de DuBlanc quedó partida por la mitad, sus camaradas caídos en montones sin vida sobre el suelo.
La criatura quedó inmóvil un instante, y miró a DuBlanc con fríos ojos muertos.
¡No... no... nooo!
Después, la bestia corrió bajo las afiladas agujas de la lluvia helada, y con un solo y enorme brinco, saltó sobre el corcel de DuBlanc, y se perdió en la noche

Espoleó a la bestia hasta que salió vapor de sus lomos. Condujo por el instinto, el recuerdo o tal vez por algo que no puede ser expresado...
El Caballero Negro salió de la aldea, superó la linde del bosque y se detuvo. Echó un vistazo y vio las ruinas de un gran torreón erigiéndose delante de él.
Los antiguos maderos temblaron bajo su peso al entrar, sus pisadas reverberando en los desgastados muros de piedra.
Antaño un gran castillo, ahora estaba asfixiado por las yerbas y desfigurado por el fuego.
Algo dentro de él le llenó de horror y reconocimiento, mientras ascendía por los escalones hasta lo que antaño fue el gran salón...
Una parte de él sabía exactamente dónde estaba...

¡Bueno, ya era hora! Empezaba a pensar que no ibas a aparecer.
¡Bienvenido a casa, HELLSPAWN!

Continuará...

En 1973, Clint Eastwood dirigió y protagonizó el western "Infierno de cobardes", una entrenamiento para lo que más tarde se convertiría en "El jinete pálido".

"Infierno de Cobardes" narra la historia de una venganza, de un cowboy solitario que llega a un pueblo donde un año antes se ha cometido un asesinato ante la pasiva mirada de todo un pueblo. Clint convierte la pequeña población minera en un infierno (incluso hace pintar las casas de rojo). Mejor dicho: trae el infierno a la Tierra para que los culpables se lleven su merecido. Y lo hace como si fuera un auténtico enviado del Averno, un justiciero sobrenatural.

"Infierno de cobardes" es un precedente muy útil para comprobar en formato cine cuál es el miedo que puede llegar a infundir Spawn en todo culpable de alguna injusticia que se cruce en su camino. Spawn aterroriza tanto a sus víctimas como a la gente a la que quiere defender. Ponedle a Clint Eastwood una capa "viva", una máscara, cadenas y guantes con pinchos y tendréis a Al Simmons salido del mismísimo Infierno para vengar una muerte.

Ésa era la primera motivación de Al Simmons, el personaje creado por Todd McFarlane, un agente traicionado y asesinado que volvía a la vida (o a la no-vida) como peón de un ejército de demonios pero que acabaría por convertirse en tenebroso defensor de los desamparados. La acción transcurre en el presente, pero ya hace años que McFarlane estableció las bases de una presencia Hellspawn en el pasado.

Ocurrió en el número 9 de la serie "Spawn", guionizado por Neil Gaiman: el llamado Medieval Spawn se enfrentó a Angela, cazadora de demonios y miembro de una orden de amazonas celestiales que perseguía Hellspawns en esta y otras dimensiones. La implacable cazadora repetiría poco después en una serie limitada propia, guionizada por Neil Gaiman y dibujada por Greg Capullo. En España se publicó en formato libro y, salvo alguna que otra referencia velada y un crossover entre Witchblade y Medieval Spawn, nada más se supo de este tipo de personajes ambientados en un principio en la Edad Media.

Mientras se iba perfilando el trasfondo de la serie, ampliándose con otros mundos y nuevos personajes, la fama de "Spawn" iba creciendo, convirtiéndose, junto a "Savage Dragon", en la única serie que ha mantenido una continuidad y una coherencia estables entre toda la oferta de títulos lanzados por el sello Image desde que un grupo de reconocidos dibujantes de cómics decidiera establecerse por su cuenta a mediados de los años noventa (McFarlane, Liefeld, Lee, Silvestri, Larsen, etc). Spawn contó con película en imagen real, una gama de muñecos articulados de impecable factura, una serie de televisión, las imprescindibles polémicas (con demandas incluidas) y todo un universo de colecciones paralelas basadas en el mundo de los Hellspawn y en sus personajes "de reparto": "Spawn: The Undead", "Cy-Gor", "Angela", "SamCTwitch", varios especiales y crossovers... y la serie que nos ocupa, "Spawn: The Dark Ages".

Esta colección que ahora empieza nos traslada a la Edad Media, donde un personaje muy distinto al contemporáneo Al Simmons vuelve de la tumba tras perder la vida en Las Cruzadas. ¿Lazos con la serie regular de Spawn? Pues la imprescindible aparición del consejero Cogliostro, pieza fundamental para que el nuevo Hellspawn adquiera conciencia de lo que le ha pasado: la existencia de fuerzas infernales que utilizan almas en pena para establecer su presencia en la Tierra: un grupo de gente que sufre los abusos de un poder injusto, la lucha sin cuartel entre seres malos y seres no tan malos...

Según comenta el propio McFarlane, con "Spawn: The Dark Ages" ha querido fusionar el espíritu terrorífico de la serie original con la épica de "Braveheart" y la ambientación de espada y brujería siempre latente en obras como "Conan el Bárbaro". Para ello se ha servido de dos autores especialistas en escritura y grafismo "oscuro": Brian Holguin ("Spawn", "KISS: The Psycho Circus", "Aria"...) y Liam McCormack-Sharp ("Death's Head II", "Hulk", "Man Thing", "X-Men: Magik"...), los cuales no se han cortado ni un pelo en reflejar la crudeza de una Edad Media más sangrienta que nunca.

En espera de saber más sobre los Hellspawn a lo largo de la Historia de la Inhumanidad (quizás Eastwood era uno de ellos en el Far West), os dejamos en compañía de espadas, intrigas palaciegas, brujas, tiranos, arqueros, demonios y caballeros enmascarados que imparten justicia y terror a partes iguales.

Copyright © 2001 Todd McFarlane Productions, Inc.

SPAWN
THE DARK AGES

Abbey Chase y sus amigos nunca dejan un trabajo a medias...
Completa tu colección con los números del cinco al ocho.
La conclusión de la aventura... ¡Sólo para tus ojos!
Danger Girl
Cliffhanger!

Búscalo en tu librería especializada o solicítalo a nuestro Servicio de Venta por Correo:
El Catálogo, S.L. Apartado de Correos 24.341. 08080–Barcelona. Tel.: 93 450 07 68.

DANGER GIRL is ™ and © 2001 J. Scott Campbell. Cliffhanger! is Trademark 2001 WildStorm Productions, an imprint of DC Comics. All rights reserved.